Grimoiremagique.com

Le magazine des magiciens sans frontière

N'ouvrez pas ce magazine, vous risqueriez de ne plus être vous même !

Livre 3

MagicZoom

Le Portail de la magie et des Magiciens
http://www.magiczoom.com

ALBER
L'imaginaire est dans la réalité
Le Magicien du Lac
Alber MEIGE home: +61 (0) 2 61 61 09 48 work: +61 (0) 61 25 28 28
E-mail: magiciendulac@meige.net
Site Internet: www.magiciendulac.fr.st

CONTENU

Grimoiremagique.com N°3

2 Présentation

3 Elmsley retourné. Une idée de Sylvain VIP

4 Cold Reading

7 Raicuir. Une routine de Jean Pierre Vallarino

8 Instantanée aux poches. Une routine de Jean Pierre Vallarino

9 Prédiction à l'éventail. Une routine de Jean Pierre Vallarino

13 Caméra espion miniature

17 Origami. Les lunettes de valeur

19 Technique du choix ambigu

20 Petite histoire du jeu de cartes

21 Forçage psychologique

24 Voyage en chine par Francesco Ricotta

27 Faut que j'vous dise. Raymond Heine

28 Sudoku

30 Le chapelet SNAHP. Armand Porcell

33 Double coïncidence

Grimoire Magique

Le Journal des magiciens d'Europe

Internet: www.grimoiremagique.com

Adresse postale
EXORTISMA 66C1 Bd Pasteur
06000 Nice (France)

Téléphone: 00.33.493.92.03.07
Email: michel-weber@wanadoo.fr

Éditeur: Exortisma

Webmaster: createam

Rédacteur en chef: Michel Weber

Comité de rédaction internationale:
-Papou Véninakis (Grèce)
-Mory Finkelstein (Allemagne)
-Francesco Ricotta (Italie)
-José Vergas (USA)
-Bernt Vandenbruck (Belgique)

Bonjour à tous

Vous venez de recevoir le grimoiremagique n°3 et je vous en félicite. Nous avons reçu de très nombreux témoignages de satisfactions et d'encouragement. Seuls les non abonnés n'aiment pas. Ma foi ! Chacun ses goûts…

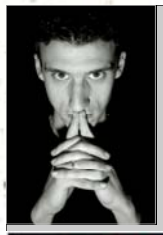
Chers lecteurs vous êtes toujours invité à nous envoyer par mail vos écrits ou des effets que vous trouvez intéressants à transmettre. Alors ne vous gênez pas et envoyez-nous vos tours à michel-weber@wanadoo.fr

Nous avons fait une étude d'où il ressort que plus de 3000 personnes ont lu le grimoiremagique. C'est beaucoup plus que le nombre d'abonnés. Il semblerait même qu'il se transmette sous le manteau. Ce n'est pas bien grave car l'essentiel c'est qu'il soit lu.

J'espère que vous prendrez du plaisir à lire ce grimoire et je vous donne rendez-vous au n°4 prévu le 1er Avril et ce n'est pas un poisson!!!

Amicalement vôtre

Michel Weber



Elmsley retourné

Une idée de Sylvain VIP

Voici un comptage basé sur celui de Alex Elmsley, qui permet de retourner les cartes une à une en les comptant. (trouvé avec mon ami Dominique DEGA)

Le paquet de quatre cartes face en bas est tenu en main droite dans la position de la donne (photo 1).

Le pouce droit décale la carte supérieure légèrement vers la droite, la main gauche prend le paquet avec le pouce dessus et les doigts dessous (photo 2).

La main droite se déplace vers la droite, en emportant avec elle la carte supérieure que le pouce droit avait légèrement décalé.

La main droite revient vers la gauche en faisant pivoter la carte qu'elle contient grâce au majeur, à l'annulaire et à l'auriculaire (photo 3). La carte se remet sous le paquet en main gauche, à égalité avec celui-ci. Simultanément, le pouce de la main gauche appuie sur la grande tranche gauche de ce paquet et pousse les deux cartes supérieures vers la droite. Autrement dit, la première carte comptée en main droite est secrètement retournée et reprise sous le paquet en main gauche, égalisée avec celui-ci, et changée contre les deux cartes supérieures du paquet en main gauche.

A ce moment-là la main droite tient deux cartes faces en bas et la main gauche une carte face en l'air cachée par une carte face en bas. La main droite revient vers la gauche et le pouce droit pèle la carte supérieure (photo 4) la carte face en l'air apparaît. Pour terminer, la main gauche met cette carte sur le paquet en main droite et étale les cartes pour bien les montrer.

Placez cette carte qui est face en bas en 2ème position en partant du dessus du paquet (photo 5) et refaites le même comptage que précédemment pour faire apparaître une deuxième carte face en l'air.
A la fin du comptage, montrez bien les cartes et placez celles qui sont face en l'air en 2ème et 4ème position en partant du dessus.
Refaites un comptage, vous obtenez trois cartes face en l'air, placez la seule carte qui est face en bas en 1ère position et faites un dernier comptage pour terminer avec quatre cartes face en l'air.

Une étude de Michel Weber

La leçon d'aujourd'hui vous expliquera comment, par votre langage, faire étalage de vos qualités de voyant extralucide. La seconde partie vous livrera les ficelles de la persuasion.

I) LE LANGAGE NEUTRE

La technique est fort simple et contient plusieurs ingrédients:

Le premier ingrédient consiste à formuler des phrases qui satisferont toutes les personnes à qui vous les direz. Je vous livrerai ici des exemples que vous pourrez éventuellement apprendre par coeur mais vous pouvez vous servir de l'esprit pour composer des textes qui vous correspondront mieux.

Le second consiste à composer un texte qui se prête à tous les types d'individus. Par exemple: -«*Monsieur, vous êtes une personne très intelligente!*» Il y a peu de chance pour que votre sujet vous dise: *«non, non vous vous trompez je suis le roi des idiots !»*

Le troisième est qu'il faut impérativement que votre texte contienne un message d'espoir et un sens positif. Mais attention, ne soyez pas trop direct dans ce sens, cela naurait pas l'air naturel. Exemple: *Madame, vous êtes absolument formidable et tout le monde vous admire!*

Votre sujet pourrait se demander si vous ne vous fichez pas d'elle et le public vous trouverait un peu trop flatteur.

Le quatrième: ne vous mouillez pas ! aucun conseil d'ordre médical ou légal. A la question: *«pensez-vous que je vais remporter le procès que j'ai en cours?»* ne répondez pas : -*«bien sûr !»* Dites plutôt: *«si le droit est de votre côté et que vous le méritez vraiment il y a de fortes chances pour que vous arriviez à un accord satisfaisant. Par contre je peux vous dire que dans l'éventualité où cela ne se passerait pas comme vous l'entendez vous vous en tirerez avec les honneurs et vous tiendrez compte dans l'avenir de l'enseignement que vous a apporté cette affaire!»*

Si l'on vous dit: que pensez vous de mon état de santé ? Répondez:
- *«Il ne m'appartient pas de pénétrer dans un domaine aussi intime que votre santé et je pense que vous en savez suffisamment à ce sujet sans*

que je ne vous confirme quoi que ce soit, vous voyez ce que je veux dire?»

Ajoutez un regard complice. Le sujet pensera que vous en savez plus que cela et n'osera surenchérir grâce au fameux «*vous voyez ce que je veux dire*» qui souvent coupe court à la discution.

Voyons maintenant les textes types d'une séance de voyance. J'ai composé ce texte à l'usage d'une femme car il me semble que les femmes sont plus réceptives et plus intéressées que les hommes pour ce genre d'activité. Pourquoi donc se priver d'un auditoire qui vous est acquis d'avance?

Texte:

Bonjours madame, approchez-vous et permettez-moi de lire dans votre esprit... Je vois que vous êtes une personne très sensible et que vous avez

...Suite...

comme un sixième sens qui vous permet de comprendre beaucoup de situations bien avant qu'elles ne se produisent…

Vous êtes d'une intelligence subtile ce qui fait que vous choisissez soigneusement vos relations. Vous ne donnez, ainsi, pas facilement votre amitié. Par contre, lorsque vous entretenez une relation amicale, vous êtes très fidèle et vous êtes capable de faire beaucoup pour une amie qui vous est chère.

Malheureusement vous n'êtes pas souvent récompensée de cette fidélité et vous subissez parfois d'amères déceptions; est-ce exact ?...

Cependant il vous arrive parfois de vous adresser à des personnes d'une telle qualité que vos efforts sont récompensés chaleureuse-

-ment. Qu'en pensez-vous ?
Il vous arrive assez souvent que l'on s'adresse à vous comme à une confidente. Souvenez-vous, il n'y a pas si longtemps que cela ? ...

Vous êtes souvent de bons conseils et, quoi que vous en pensiez, on vous apprécie pour vos qualités nombreuses. Je sais que vous aimeriez bien vous confier aussi mais cela n'est pas si facile

II) Cultivez vos talents de persuasion

Une femme persuade son mari de déménager dans une nouvelle maison...Un père convainc sa fille de préparer d'arrache pied ses examens...Une employée décide son chef de service d'introduire de nouvelles méthodes de travail...

L'art de la persuasion est parmi des techniques d'une bonne communication l'une des plus appréciables aussi bien dans la vie professionnelle que dans la vie privée. Mais qu'est-ce qui fait qu'une personne soit persuasive et l'autre non?

Selon les psychologues, le facteur décisif est d'inspirer confiance. Faisant confiance, l'interlocuteur est plus détendu et, par conséquent, d'avantage disposé à recevoir le message de l'autre

ALLURE ET CHARME:

Lorsque vous voulez amener un groupe de personnes qui ne vous connaissent pas à partager votre point de vue, comment leur inspirer confiance ? Certainement pas en leur disant «*faites-moi confiance!*». Cela éveillerait plutôt leur méfiance.

Des études ont montré que les qualités requises sont l'attrait et l'amabilité. Même si vous n'êtes pas un premier prix de beauté, vous pouvez accroître votre impact en ayant un abord amical, détendu et positif.

Une autre qualité qui contribue à faire régner la confiance est de bien parler avec une voix expressive,

Fin

bien articulée. Evitez de parler trop lentement ou de marquer de trop longues pauses.

Les personnes qui parlent plus rapidement que la moyenne passent pour plus dynamiques et plus intelligentes.

Elles sont par conséquent plus aptes à convaincre la justesse de leurs vues. Une parole rapide a, en outre, l'avantage de laisser moins d'opportunité au sceptique d'élaborer sa contre – argumentation

Maintenez le contact avec ceux qui vous écoutent en les regardant , en vous penchant vers eux , si vous êtes assis, pour indiquer que vos paroles vous engagent et que vous vous souciez de leur opinion.

Avant de tenter de les convertir à vos idées, il est bon de construire logiquement , point par point, votre argumentation. Prenez quelques notes qui résument les points que vous voulez aborder.

La nervosité peut vous perturber au moment de présenter vos arguments, mais grâce à votre pense-bête, vous ne perdrez pas le fil conducteur

ENTRETENIR L'INTÉRÊT:

L'argumentation la mieux construite ne persuadera personne si l'orateur ne sait pas retenir l'attention de l'auditoire.

Pour ce faire, soyez clair et direct. Dans les réunions on entend trop souvent des arguments soi-disant convaincants qui sont, en fait, une série d'abstractions, émaillées de statistiques.

Un discours du genre *«j'estime que la rationalisation de la production par l'introduction d'un nouvel équipement et l'accroissement de la surface des ateliers se traduirait par une augmentation de près de 10% de notre chiffre d'affaire et améliorerait le moral des effectifs»* endormirait le plus attentif des auditeurs.

Veillez à énoncer ce que vous avez à dire de façon simple et concrète. Pourquoi parler de l'accroissement de la surface des ateliers qui améliorerait le moral des effectifs… quand vous pouvez dire:
- *«si les employés occupent un rez-de-chaussée ils se sentiront moins à l'étroit et plus heureux ?»*

Ayez également à l'esprit que les images frappent plus que des mots. Même si vous attachez beaucoup d'importance au verbe, lorsque vous regardez un journal, une revue, un ouvrage illustré, c'est vers l'image que vos yeux sont attirés.Mettez donc aussi souvent que possible la force des images au service de votre argumentation.

Si, par exemple, vous parlez au cours de votre expérience de mentalisme d'un personnage de légende l'exhibition du portrait de cette personne aura un meilleur impact que d'en parler uniquement.

Donc, si vous savez vous servir d'une photocopieuse couleur utilisez cet atout des temps modernes pour illustrer vos propos.

D'HABILES INTERROGATIONS

L'art de la persuasion ne tient pas seulement à la confiance qu'on inspire, à la valeur des arguments et à la manière de les exprimer.

Cela peut suffire pour emporter l'adhésion des plus influençables mais si vous avez à faire à des gens volontaires, il vous faudra adopter une stratégie plus subtile.

De telles personnes ne peuvent apprécier que quelqu'un de persuasif veuille leur imposer ses vues. L'habileté sera alors de leur faire croire que l'idée est en partie la leur, qu'ils ont participé à l'élaboration de projets que vous leur présentez. Vous faites en sorte qu'ils se persuadent eux-même.

Pour ce faire, progressez dans votre argumentation en posant chaque fois une question du genre: *« que pensez vous de...?»* ou *« Et que diriez vous si...?»*

La plupart des assistants sont flattés quand on leur demande leur opinion et cette soudaine satisfaction les désarme. C'est, dans une série télévisée la technique utilisée par le lieutenant Colombo qui, en posant des questions qui flattent l'amour-propre des suspects, les amène à se trahir.

Une fois que vous les aurez amenés ainsi à développer eux-mêmes votre «suggestion» ceux qui, autrement, auraient pu se montrer très réticents poursuivront sans doute jusqu'à son terme le projet si prudemment esquissé.

Il ne sera probablement pas nécessaire de revenir à la charge; vous aurez atteint votre but sans trop de difficultés et ceux que vous aurez convaincus seront satisfaits d'eux-mêmes.

Enfin, dernier détail, affichez un visage serein c'est là un atout secret qui vous rendra bien des services. Vous êtes souvent (hélas) jugé sur votre mine...

Dans le numéro 4 du Grimoire nous traiterons des gestes inconscients qui trahissent l'individu.

Michel Weber

Cartes

Raicuir *une routine deVallarino*

Effet : Le magicien mélange ou donne à mélanger le jeu de cartes. Le spectateur en coupe ensuite une partie et la cache dans sa poche. Le jeu est maintenant étalé face en l'air et le spectateur prend une carte qui est remise dans le jeu. La carte choisie est retrouvée entre deux cartes à ses cotés, dont on additionne les valeurs : le total correspond au nombre de cartes que le spectateur a dans sa poche.

Explication :
C'est en voyant un tour de Bernard Bilis que j'ai essayé de garder le même effet en éliminant son montage. Le jeu est donc emprunté et ensuite étalé, sous prétexte d'en retirer les jokers. En fait, vous devez repérer la 20ème carte à partir du dessus du jeu face en bas. En comptant par groupe de cinq, cela va très vite.

Fermez le jeu et demandez au spectateur d'en couper une partie, mais moins de la moitié, et sans les compter, de les mettre dans la poche.

Maintenant, étalez le jeu face en l'air pour qu'il choisisse une carte. Pendant ce temps, comptez à partir de votre carte clé (incluse) jusqu'à la gauche du ruban, imaginons 8.

Vous soustrayez 8 de 20, ce qui donne 12 : le spectateur a donc 12 cartes dans sa poche. Pour terminer le tour, procédez de la manière qui suit :

- Cherchez un dix et un deux (encore par exemple, je précise bien...) et en refermant le ruban, faites en passer un dessus et l'autre dessous (un culling suivi d'une simple coupe convient très bien).

Faites maintenant défiler les cartes, le jeu étant tenu face en bas en main gauche, une

par une ou par petits paquets, en main droite, mais sans en inverser l'ordre. Demandez au spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. A son stop, posez les cartes en main droite sur la table, la carte choisie face en l'air sur celles-ci, et le restant des cartes en main gauche dessus.

Cette action de perdre la carte doit se faire d'un air détaché, comme si ce n'était pas très important.

Laissez passer quelques secondes tout en insistant sur le libre choix qu'a eu le spectateur tout au long du tour, et étalez a nouveau le jeu en ruban.

Dégagez la carte choisie, qui est face en l'air, ainsi que les deux cartes qui la prennent en sandwich. Retournez-les, additionnez leurs valeurs : 12.

Demandez au spectateur de sortir les cartes qu'il a dans sa poche et de les compter : il y a bien 12 ! ! !

Beaucoup de dénouements son possibles, c'est ce qui rend ce petit tour applicable à chaque style de présentation, avec tout de même une petite préférence pour le mentalisme.

Mais je ne le répéterai jamais assez, ceci n'est qu'un exemple. A vous de trouver la conclusion qui vous conviendra le mieux pour provoquer, n'ayons pas peur des mots, un petit miracle ...

Beaucoup de magiciens professionnels ont commencé à utiliser cette routine juste après sa première apparition dans « Richard's Almanac », en 1983. L'impossibilité du challenge que vous proposez aux spectateurs est basée sur un style de présentation souvent décrié: vous annoncez aux spectateurs que vous allez faire quelque chose, puis vous le faîtes. Nous vous proposons ici le tour dans sa version originale.

La trame est simple: une carte est placée sur la table, face en bas, avant que le tour ne commence. Le magicien explique qu'il ne touchera plus à la carte. Les quatre as sont produits et posés sur la table. Une carte est choisie, signée, et placée entre les as. Elle en disparaît d'une façon très clean.

Instantanées aux poches

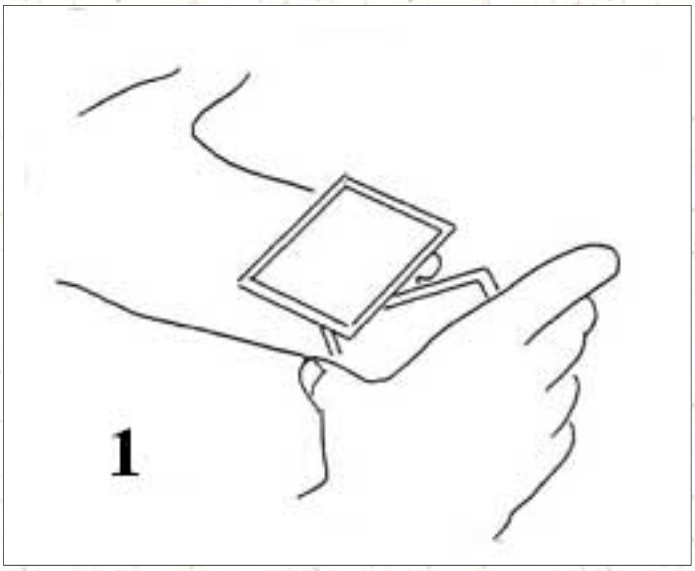
Une routine de Jean Pierre Vallarino

EFFET : Le magicien fait choisir deux cartes, ces cartes sont signées puis perdues dans le jeu. La main gauche bien vide va à la poche gauche et sort une carte, la main droite fait pareil, les deux sont retournées, ce sont les deux cartes choisies.

EXPLICATION : La méthode la plus simple est de coller sur la face d'une carte X, un ou deux centimètres de double face. Cette carte est mise en poche gauche du pantalon. Ensuite, il faut posséder un empalmage classique. Si vous l'avez, le tour est pour vous. Choix de deux cartes signées et perdues dans le jeu, bien sûr, vous contrôlez sur le dessus les deux cartes que vous empalmez dans la foulée.

L'empalmage est classique, la seule chose est que vous devez tenir le jeu en position du type biddle, tout simplement pour avoir une main naturelle et le mieux, quand on recherche cela, c'est de tenir quelque chose avec.

Bien, maintenant la main gauche, vide, va dans la poche gauche, prend la carte et là son dos visible, à partir de là, tout doit se faire dans la foulée.



C'est-à-dire que, pendant que vous commencez à sortir la carte de la poche, à peine à quelques centimètres du dos de la carte visible, la main droite pose le jeu et part en poche droite sortir les deux cartes (qu'elle tient empalmées) par les petites tranches comme une seule carte. (Dessin 1)

Je souligne ce mouvement très important car il est la clef Ces deux gestes de la main droite se font pendant que les regards sont sur la carte de la main (poche) gauche.
Les deux cartes tenues comme une de la main droite, sont placées sous la carte de la main gauche et immédiatement éventaillées.

Grâce au double face, la carte x va disparaître et vous pouvez retourner et lancer en l'air quelques fois les deux (en fait 3) cartes choisies. Ne passez pas à côté de cet effet simple au demeurant.

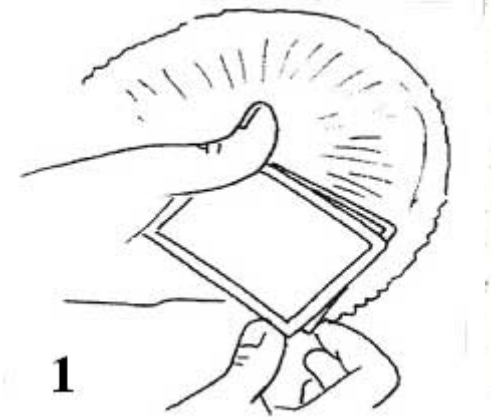
C'est un effet choc, imaginez quelqu'un qui regarde une carte sortir à gauche et quand ensuite son regard se pose à droite pour voir l'autre ce sont déjà les deux cartes choisies qui apparaissent !

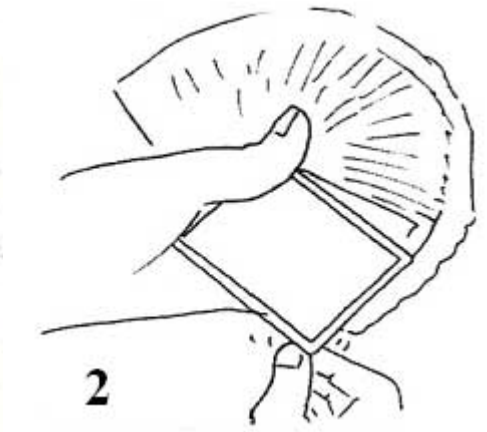
Prédiction à l'éventail

Une routine de Jean Pierre Vallarino

EFFET :
Le cartoman éventaille un jeu et dégage une carte qu'il place en "out-jog" dans l'éventail, c'est sa carte de prédiction. Il passe son index sur les tranches des cartes éventaillées et demande au spectateur de dire stop où il le désire. Au stop du spectateur les deux cartes sont retirées du jeu : CE SONT LES MEMES !

EXPLICATION :
-Il faut savoir faire un éventail.
Vous savez ? Parfait.
-Il faut savoir prendre une double pour l'insérer dans l'éventail.
Vous savez ? Parfait.





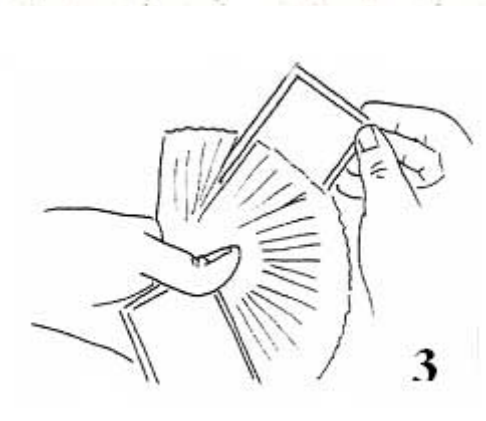
La dernière passe, si vous la connaissez c'est parfait, si vous ne la connaissez pas, vous allez vous régaler, c'est un change dans le VIDE.

-Bien, préparez sur le sommet du jeu, deux valets noirs, par exemple.

-Mélangez sans déranger votre "montage" et éventaillez le jeu en main gauche.

-Prenez par les coins les deux premières cartes en les égalisant (Fig.1 et 2)

Sortez cette double comme une et mettez-la vers la gauche de l'éventail (Fig.3).

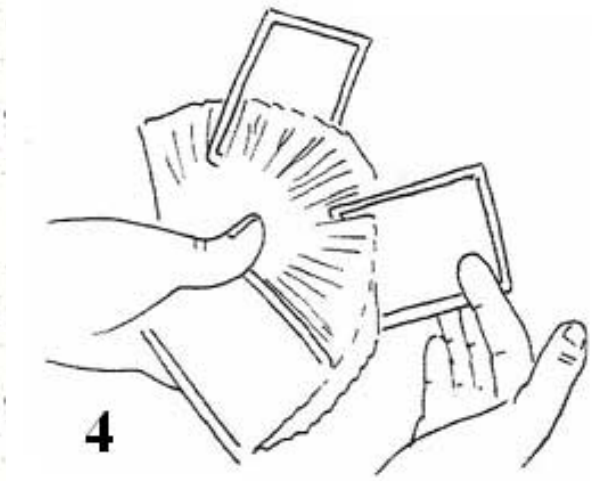


Maintenant, passez l'index sur les coins des cartes, en partant de la droite et en allant vers la gauche, demandant au spectateur de dire stop où il le désire. A son stop, dégagez la carte choisie par le coin extérieur droit, pouce dessus et index dessous (Fig.4). Et maintenant, le change passe devant la carte de gauche, laissant derrière celle-ci la carte pincée droite (Fig. 5).

-Celle-ci est récupérée par les doigts gauches, derrière l'éventail (Fig. 6). Instantanément, dès qu'elle est lâchée, les majeur et index droits viennent prendre la

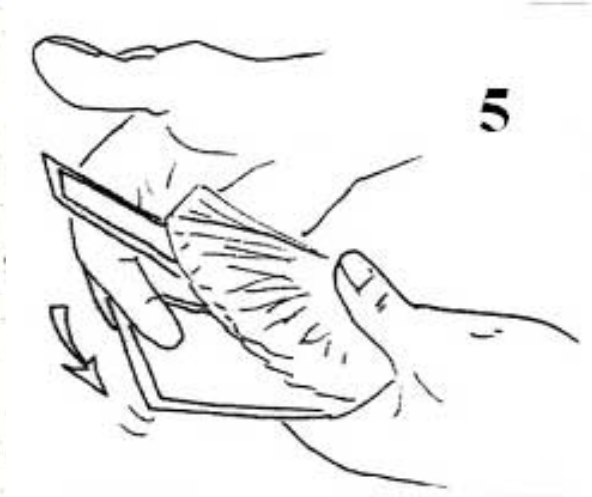
… Suite et fin

double, les décalent instantanément en les éventaillant et les amènent sur la table. Le change est fait. Maintenant non !



L'idée est de dégager la carte de prédiction avec la main droite, celle-ci tenant sa propre carte (la carte choisie), comme on le ferait normalement, mais voilà ce que l'on fait en réalité :

- La main droite, avec sa carte, va vers la carte à gauche et à ce moment précis, la carte de la main droite est tenue par l'index et le majeur, toujours sur le coin extérieur droit, et le pouce étant libre,

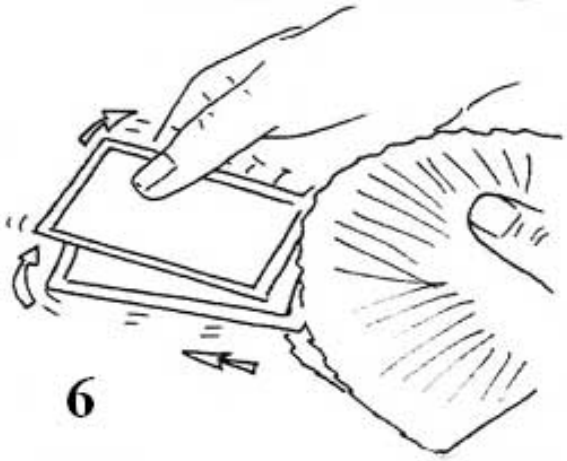


Suivez bien les dessins, ce n'est pas trop difficile et très efficace Je ne revendique pas cette prise, mais pour l'instant, ne l'ayant pas vu décrite, je l'appellerai "Le change dans le vide".

La préparation de la double, elle, se fait très simplement : positionnez le pouce sur l'angle de la première carte, l'angle inférieur (Fig. 1).

L'index, lui, se place sur l'angle supérieur de la deuxième carte du jeu.

Réunissez les deux doigts et les cartes s'aligneront comme une seule.



DUO LEDDA
Spectacles Magiques
Phone: +33 (0)6.21.04.35.25
- France -

Caméra espion miniature (*C.E.M.*)

On ne sait où s'arrêtera l'esprit créatif des inventeurs qui créent des merveilles technologiques grâce auxquelles nous réussissons à réaliser des prodiges dépassant l'entendement humain. Et croyez-moi, jamais il n'a été fait d'accessoire aussi technologiquement avancé avec une fiabilité professionnelle poussée à l'extrême.

1

<u>Mais avant d'aller plus loin, voyons d'abord ce qu'un magicien peut faire avec C.E.M.:</u>

- Vous êtes sur scène, les yeux bandés. Votre partenaire à vos côtés aussi. Vous prétendez transmettre par la pensée, tout objet que vos doigt identifieront sans rien voir. Votre partenaire, décrit avec force détails ce que « voient » vos doigts. A haute voix elle donne le n° d'un permis de conduire ou d'un billet de banque. Idem pour le nom, le prénom et la date de naissance de la personne à qui se permis appartient. Vous pouvez même pousser à la divination du n° et de la date de délivrance de cette pièces. Un véritable numéro professionnel de scène.

- Vous vous faites enfermer dans une pièce hermétiquement fermée. Dans l'appartement voisin, quelqu'un cache une pièce d'un centime d'Euro. Lorsqu'on vous libère, vous retrouvez ce minuscule objet, grâce à vos talents psychométriques.

- Vous êtes en scène, en liaison téléphonique (branché sur la sono) avec un célèbre voyant (de votre invention). Vous demandez à une personne du public de montrer une carte à tout le monde. Votre voyant qui se trouve (sois disant) aux Indes devine à chaque fois le nom de la carte montrée sans que vous ne disiez un mot.

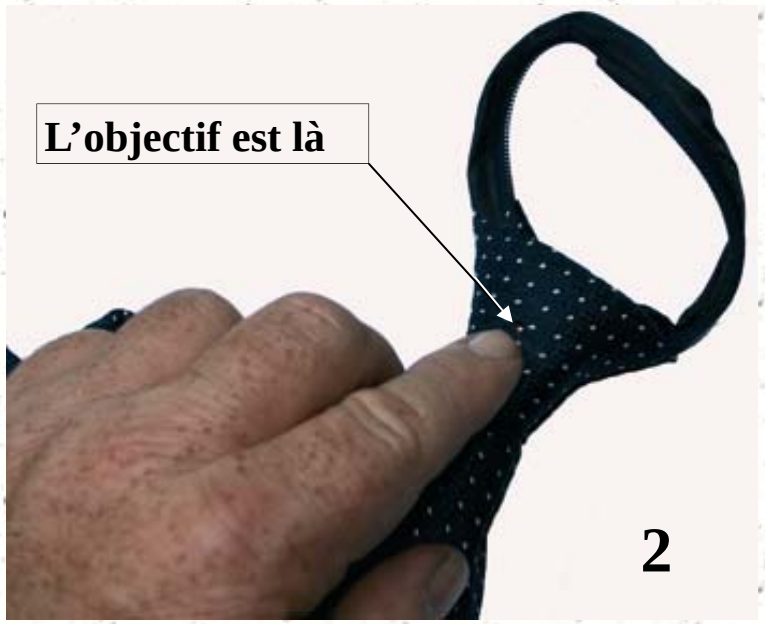
- **Missions en caméra cachée**

Le récepteur de la C.E.M. peut être très facilement connecté à un ordinateur, lui-même connecté à un projecteur vidéo sur écran géant. Cela vous permet d'organiser des gags dans la rue qui pourront être transmis et projetés dans une salle de spectacle de 1000 personnes. Cela s'appelle l'entrée en matière d'un show à l'Américaine. Après avoir fait visualiser vos exploits dans la rue, vous entrez dans la salle de spectacle sous la applaudissement et vous commencez votre spectacle.

C.E.M, outil redoutable, a défrayé les chroniques judiciaires en Australie et aux États Unis. En effet, certaines personnes peu scrupuleuses l'utilisèrent pour tricher à des jeux de hasard, dans les Casinos ou pour tricher lors de concours administratifs. Il parait même qu'elle fut utilisée pour espionner l'intimité de la gente féminine...

La liste de ce qui est faisable avec notre **C.E.M**. est sans fin et il nous faudrait une bible de 800 pages pour vous expliquer d'autres effets. Lorsqu'elle sera en votre possession vous en découvrirez encore d'autres sans faire le moindre effort.

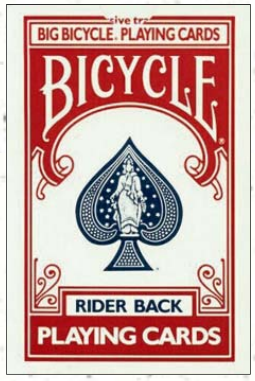
La C.E.M. se présente sous trois formes différentes:



La cravate. C'est la version la plus incroyable et la moins soupçonnable. Imaginez une cravate d'aspect anodin. C'est une cravate à minuscules petits pois. Rien de plus ordinaire. Elle n'attire l'attention d'aucune manière. Pourtant l'un de ses minuscules pois (grand comme une tête d'épingle) est l'objectif d'une puissante caméra couleur sans fil.

Cette cravate peut traîner sur une table sans attirer l'attention. Elle peut être portée normalement par l'un de vos collaborateur. Et mieux encore, elle peut être utilisée dans de nombreuses autres circonstances que celle ayant un rapport avec la magie, comme nous vous l'avons expliqué précédemment. De plus elle dispose d'un système réglable pour s'adapter à tous les tour de cou.

Beaucoup de savent pas faire un nœud de cravate, c'est la raison pour laquelle nous avons prévu un nœud fait d'avance. Il est quasi indestructible et contient la caméra. Il ne peut se défaire par accident car il est prévu pour un usage professionnel intensif
Au dos de la cravate se trouve un « jack » sur lequel se branche une petite pile de 9 volts permettant l'alimentation de la caméra et qui s'introduira facilement sous votre chemise.



Seconde version:
Le paquet de cartes. Tous les magiciens ont dans leur poche un jeu de cartes. Cela est, dans notre milieu, très courant. Oui mais voilà… Le vôtre contient une caméra sans fil. Regardez bien l'image ci-après. Que voyez-vous ? Réponse: rien ! Hé oui, il n'y a rien à voir ! La caméra, de la grosseur d'un briquet, se trouve **dans** le paquet de cartes et son objectif espionne à travers un minuscule petit trou fait dans le décors de l'emballage des carte. Vous pouvez l'oublier volontairement sur une table et montrer à l'objectif la face de cartes ou lui montrer tout autre objet que

vous avez envie de transmettre. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une caméra en couleur. La vision de ce qu'elle filme est parfaitement claire et fluide.

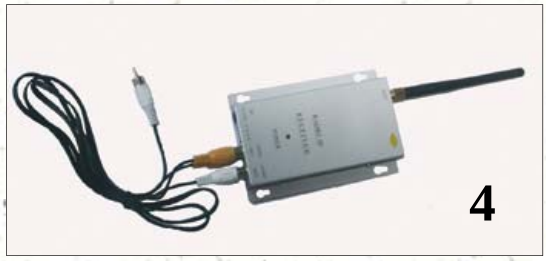
3

Version 3
La C.E.M. cachée dans un paquet de cigarettes.
L'intérêt de cette présentation c'est qu'elle vous permet de l'utiliser dans d'autres milieux que ceux des magiciens. Objet anodin par excellence, personne ne soupçonnera un simple et ordinaire paquet de cigarettes de contenir une caméra espion.

De plus, la version « paquet de cigarettes » vous apporte un « plus ». La caméra, en plus de l'image, transmet également le son ! Cela vous ouvrira de nouveau horizons car ses possibilités s'en trouvent doublées. Sur l'image n°3 (ci-contre) la caméra est en place et pourtant, il est impossible d'en soupçonner l'existence.

Voyons maintenant la base de réception de la caméra

Comment ça marche ?
Rien de plus simple. La caméra filme et transmet, SANS FILS, les images à un récepteur branché sur une télévision, un ordinateur. Taille du récepteur: 60mm x 115mm x 20mm, poids 30gr (voir image 4). La portée de la caméra peut aller jusqu'à 150 mètres, ce qui est énorme pour un si petit objet. D'autre part, sa sensibilité de 3 lux lui permet de filmer sans éclairage particulier. Puissance de transmission 50mW


4

Une simple petite fiche à brancher sur votre télé, ordinateur, caméscope, magnétoscope ou mini TV portable et ça marche. Inutile d'avoir des connaissances techniques particulières, cela fonctionne tout seul. Toutes les explications sont fournies avec la **C.E.M.** que vous mettrez en service en 2 minutes, immédiatement après l'ouverture de votre colis.

Bonus: pour toute commande avant un mois, vous recevrez GRATUITEMENT, une mini valisette de transport capitonnée spécialement préparée pour le transport et la préservation de ce matériel électronique de grand classe. (voir photo ci-contre)

Votre commande sera composée d'une cravate à taille universelle entièrement équipée pour transmettre les images. Un base de réception avec son antenne . Les câbles de connexion. Un mode d'emploi et, si vous faites votre commande avant un mois, votre valisette anti choc de transport. Si vous préférez le paquet de cartes truquées ou le paquet de cigarettes, cochez cette option sur le bon de commande qui se trouve page suivante. Ne laissez pas passer cette opportunité car le stock de CEM est limité, réservez la vôtre sans plus attendre, il serait dommage que vous en soyez privé...

Quelques témoignages...

Maurice Ch... (*Nantes*)
Avec la CEM je réussis des prodiges incroyables et ce qui est le plus jouissif c'est que je n'utilise (apparemment) aucun accessoire et pourtant...

Omar B… (*Zurich*)
Merci pour cette formidable invention! Avec la CEM je cultive mon don de double vue et je fais des merveilles. Je suis très demandé et j'ai un gros succès.

Paul M… (*Chartres*)
Depuis que j'ai ma CEM, j'ai redémarré une nouvelle carrière et mes soucis de fin de mois se sont envolés. Pourquoi s'embarrasser avec du matériel alors que la CEM est invisible. Merci de me l'avoir

faite connaître

Jacques M… (*Paris*)
Scientifique, je ne pratique pas la magie. Pourtant, la CEM m'a permis d'identifier le personne coupable de vols répétés où un innocent avait été accusé. La CEM, cachée dans un paquet de cigarettes a pleinement accompli sa mission et l'apaisement et la tranquillité sont revenus à la fac mettant fin à cette ambiance de suspicion invivable. ..

Jean F… (*Toronto*)
Je suis le manager d'un magicien très connu. Lorsque j'ai découvert la CEM, je lui en ai acheté 3 et grâce à ce matériel il présente régulièrement des expériences paranormales qui défient l'entendement humain. Ce

matériel est vraiment formidable et, en plus, totalement inconnu du grand public. Bravo et merci…

Louis M... (*Berlin*)
J'ai mis au point un magnifique numéro de transmission de pensée dont l'accessoire essentiel (et pourtant invisible) est la CEM. Mon assistante, qui est aussi mon

épouse, profite d'un confort de travail très motivant. Notre numéro a un très fort impact et j'en suis vraiment très satisfait.

Gregory W… (*Lyon*)
J'ai toujours hésité à utiliser du matériel électronique en magie. Mais après avoir essayé la CEM et, surtout, testé sa fiabilité, je me suis rendu compte que de nouveaux horizons professionnels

BON DE COMMANDE

- ☐ Oui, je veux moi aussi profiter de votre offre. Envoyez-moi en urgence ma caméra espion miniature sous emballage discret.
- ☐ Je souhaite la version cravate espion
- ☐ Je souhaite la version paquet de carte
- ☐ Je souhaite la version paquet de cigarette
- ☐ Je souhaite les 3 versions
- ☐ Ci-joint un chèque bancaire d'un montant de 299€ (par version)
- ☐ Je répond avant un délais d'un mois et je souhaite, par conséquent, profiter de votre offre d'une valisette de transport et de protection offerte
- ☐ Je m'engage à ne pas utiliser la C.E.M. à des fins malhonnêtes ni dans le but de causer un préjudice à qui que ce soit.

Nom……..Prénom……
Adresse……
Code postal……..Ville……
Pays……..

Bon de commande à découper et à envoyer, accompagné d'un chèque d'un montant de 299€ libellé à l'ordre de « SFP » et envoyer le tout à l'adresse suivante:

SFP
BP17 06530 St Cezaire Sur Siagne

ORIGAMI

Origami et magie. Pourquoi faire ?

Le hasard a fait que l'origami, qui est l'art du pliage du papier, n'a pas encore été intégré dans les arts annexes de la magie. Quel dommage!

Un origamiste peut réaliser, en deux minutes, une œuvre d'art avec un simple petit carré de papier dont le coût est quasi nul.

Alors, amis lecteurs et lectrices, laissez-moi l'honneur de prendre la tête de file des magiciens origamistes et gardez précieusement les réalisations que je vous livre après les avoir testées, personnellement, sur le terrain.

J'ai constaté qu'un pliage a un effet hypnotique sur le public et je me suis demandé pourquoi. La réponse c'est que tout le monde, dans son enfance s'est amusé à faire des pliages avec des morceaux de papier tirés de leur cahier scolaire.

C'est exactement le même concept que les bulles de savon, mais en moins "embêtant". En plus, un pliage peut être offert après sa réalisation. Quel merveilleux support publicitaire!

Alors ? Qui est ce qui disait que l'origami n'a rien à voir avec les arts annexes ?

Changeons le nom et appelons cela la magie des pliages ou la sculpture sur papier, c'est plus Français...

Attention, le beaux pliages ne sont pas faciles à réaliser. Lisez attentivement les conseils qui vous sont donnés ci-contre et mettez-les en pratiques. Vous disposerez d'une merveilleuse possibilité d'émerveiller en réalisant et de

Conseils de base

- Veuillez à avoir les mains et les ongles parfaitement propres. Vos mains, lors de la réalisation d'un pliage, deviennent les vedettes d'un spectacle que le public regarde à la loupe. Allez chez une manucure. Les ongles d'hommes manucurés représentent le "petit détail qui tue" auquel les dames sont particulièrement attentives et sensibles.

- Gardez 1,5mm de bordure d'ongle aux pouces de vos deux mains. Ces deux ongles sont très utiles pour marquer vos plis.

- Marquez très soigneusement vos plis. C'est le secret pour avoir un pliage parfait et précis. En pinçant un pli entre l'ongle de votre pouce et l'index de la même main, vous "casser" la structure du papier qui garde le pli en mémoire.

- Ne cherchez pas à vous souvenir de 300 pliages différents. Savoir faire un très beau pliages suffit. Mais il doit être parfait.

Comment faire un pliage en close-up ?

Chacun trouvera sa méthode. Je vous livre les deux miennes, à vous de juger ce qu'elles valent. Personnellement je les ai testées en public avec succès.

1) Ayez à votre répertoire deux pliages. Un simple et un plus évolué. Le simple vous permettra de le faire réaliser par les spectateurs sous votre direction, et le pliage complexe vous permettra de faire la démonstration de vos talents. Il est complètement inutile d'en faire plus sinon votre présence à la table serait trop longue et vous risquez de lasser vos spectateurs. En ce qui me concerne je n'en fait qu'un seul par table.

2) Entraînez-vous pour ne pas être obligé d'utiliser un support fixe pour faire vos pliages. Il est beaucoup plus esthétique de réaliser sa sculpture à main levée mais c'est plus difficile…

3) Ayez en poche un stylo. Sa pointe vous servira à vous aider à déplier quelque chose qui est trop petit pour vos gros doigts boudinés. Ce stylo vous servira aussi à dessiner des yeux aux personnages que vous créerez .

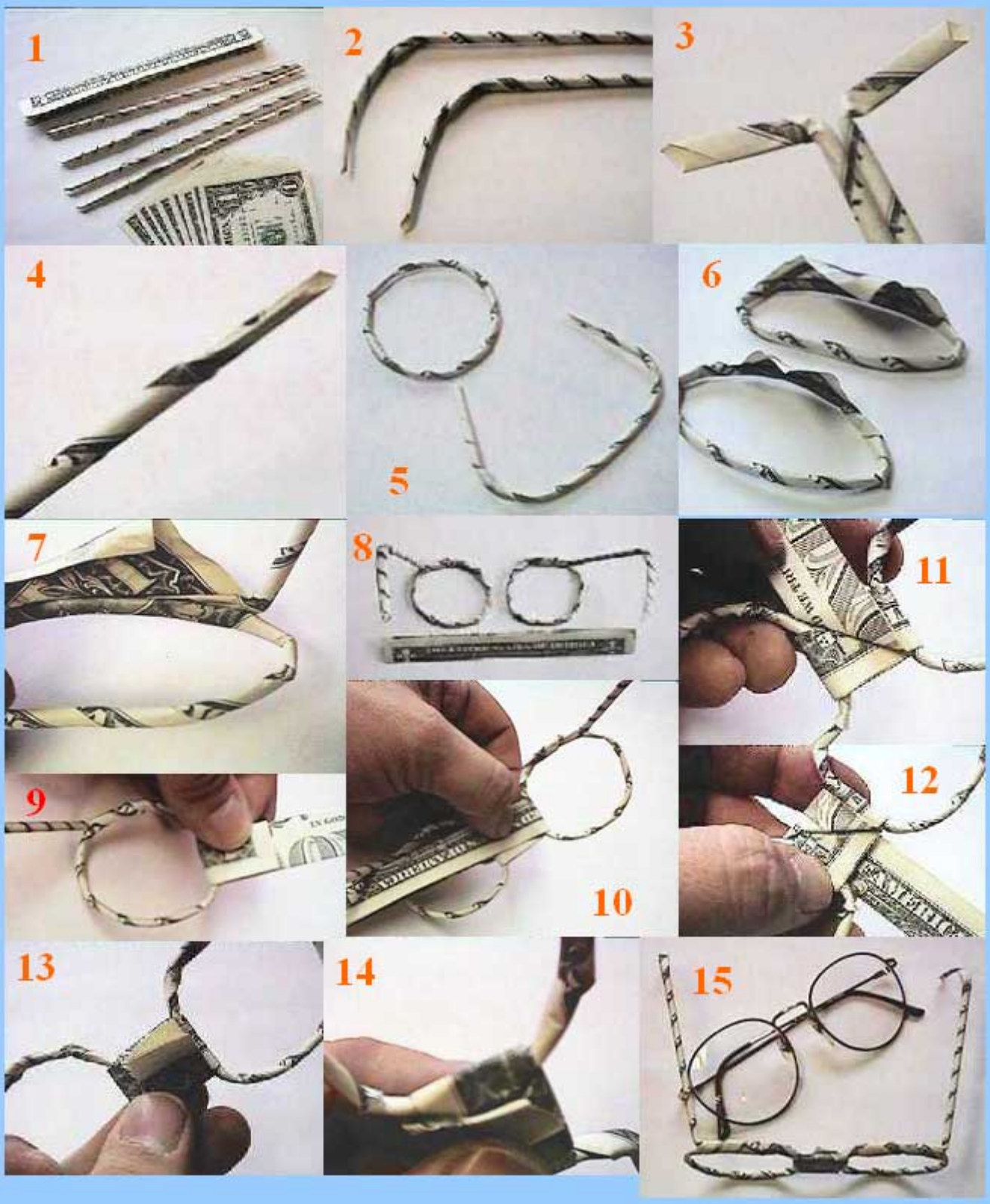
Si vous choisissez de faire faire un pliage à vos spectateurs, voici une approche intéressante: sans dire un mot, distribuez un feuillet de papier à tous les convives d'une seule table. Vous constaterez l'air interrogateur qu'ils afficheront. Lorsque c'est fait, dites-leur que vous allez leur faire fabriquer le seul et unique véritable porte bonheur qui marche vraiment et qui leur permettra de devenir milliardaires dès demain matin. Cela les fera rire et beaucoup se diront "*on se sait jamais, et si ça marchait ?*"

Le travail que vous leur ferez faire favorisera leur communication. C'est une animation idéale pour les dîners où les gens ne se connaissent pas car elle crée une émulation.

Enfin, dernier conseil, faites très attention à ce que personne ne se trouve en difficulté lors de la réalisation de son pliage. Cela le retarderait par rapport au groupe et il risquerait de se désintéresser, ce qui va à l'encontre de votre démarche. Allez ! Au boulot ! Vous avez désormais une nouvelle arme en main pour faire du spectacle sans matériel (ou presque).

Des lunettes de valeur.

Suivez les étapes de 1 à 15, à l'aide de plusieurs billets de banque.
Voilà de quoi faire un cadeau de valeur sous un aspect anodin.



Technique de choix ambigu

La routine que je vais vous présenter m'a été montrée par David Steel, dans les locaux de la fondation Don Bosco à Nice le 7 août 1996. Il en attribue la création à Phil GOLSTEIN

L'effet:
Le mentaliste exhibe l'une de ces cartes de visite, et inscrit une prédiction à son dos.

Il emprunte ensuite 5 objets auprès des membres de son auditoire, et les fait déposer sur la table devant lui. Il emprunte également un verre vide sous lequel il place sa prédiction face en bas.

Il demande ensuite à l'un des spectateurs de lever sa main gauche, puis de s'en servir pour appréhender l'un de ces objets. Puis il demande de lever la main droite et d'en prendre un autre .

Puis il demande à son assistant improvisé de se débarrasser de l'un des deux objets en sa possession en le déposant dans le verre.

- "Comme c'est étrange monsieur, vous avez déposé cette bague dans le verre alors que vous auriez pu y déposer ce stylo, ou encore cette cigarette ? Et pourtant vous avez fait cela… Je vais demander à madame de retourner la carte de visite sur laquelle j'ai inscrit quelque chose, et de le lire à tous. Allez y !"

La personne répond:
- "Il est inscrit «la bague» en montrant à tout le monde cette inscription!"

Explication:
Il s'agit là d'un très joli exemplaire de choix ambigu. Imaginons que les 5 objets que l'on vous prête soient:

⇒ Une bague
⇒ Une cigarette
⇒ Un stylo à bille
⇒ Un briquet
⇒ Une clé

Vous décidez (au hasard) de choisir la **clé.** Vous inscrivez donc sur la carte de visite « la clé», et vous mettez cette prédiction à l'abri et en vue de tout le monde sous le pied du verre.

Vous demandez au spectateur de lever la main gauche en l'air puis de saisir un objet. S'il saisit **la clé** vous retournez votre prédiction, et le tour est

joué. S'il saisit le **stylo**, vous lui faites lever la main droite en l'air, puis de cette main , prendre un autre objet tout en gardant l'autre en main gauche. Imaginez qu'il vient de saisir la **clé**. Vous lui demandez alors de se débarrasser de l'un des 2 objets dans le verre.

S'il dépose le **stylo,** retournez votre prédiction en disant: je savais que vous garderiez la clé!

S'il se débarrasse de la **clé** dans le verre, retournez la prédiction et dites comme c'est bizarre, je savais que vous feriez cela...

Supposez qu'au début du tour il saisit, de la main droite la **bague**, et de la main gauche la **cigarette**.

Vous lui demandez alors de se débarrasser des 2 objets dans le verre, et de ressaisir deux autres objets.

Si l'objet restant est la **clé,** demandez lui de les déposer dans le verre et retournez votre prédiction.

Supposons maintenant qu'après avoir saisi 2 objets que vous avez fait déposer dans le verre, le spectateur en saisit deux autres dont la **clé**, vous dites alors: mettez l'objet restant dans le verre, et donnez moi l'un des objets qu'il vous reste en main. Il vous donne un objet quelconque, vous le déposez dans le verre et vous retournez votre prédiction.

Il vous remet la clé, vous lui faites déposer l'objet restant dans le verre en disant que bizarrement, l'objet restant est la **clé**, puis vous retournez votre prédiction.

Michel Weber

Petite histoire du jeu de cartes

Une hypothèse vraisemblable, indique que le jeu de cartes serait d'origine orientale. Les Chinois auraient d'abord transformé le jeu de dés et créé les dominos. Les dominos imprimés sur du carton, forment des cartes avec des valeurs de points. Tout naturellement, les figures des cartes s'y ajoutèrent par similitude avec les papiers-monnaies déjà en usage en Chine. Il semblerait que la date la plus ancienne mentionnant les cartes à jouer est le Xème siècle. Pourtant on n'a pu retrouver que des cartes du XVème siècle.

Elles auraient été fabriquées pour la première fois en France pour divertir Charles VI. Sa maîtresse attentionnée, faisait tout pour le divertir; ainsi entendit-t-elle parler d'un nouveau jeu très à la mode à Paris.

Elle chargea donc le maître cartier Jacquemin Gringonneur d'illustrer un jeu de cartes tout spécialement pour le roi ; on retrouverait bien entendu les personnages de la cour : Rois, Dames et Valets. Mais le divertissement serait incomplet sans le pouvoir de divination des cartes. Pour le jeu traditionnel, les Bâtons devinrent des Carreaux : correspondant à l'élément Feu et au printemps ; les Coupes devinrent des Cœurs, associés à l'élément Eau et à l'été ; les Épées sont devenues des Piques, et correspondent à l'élément Air et à l'automne ; tandis que les Deniers réfèrent aux Trèfles, associés à l'élément Terre et à l'hiver.

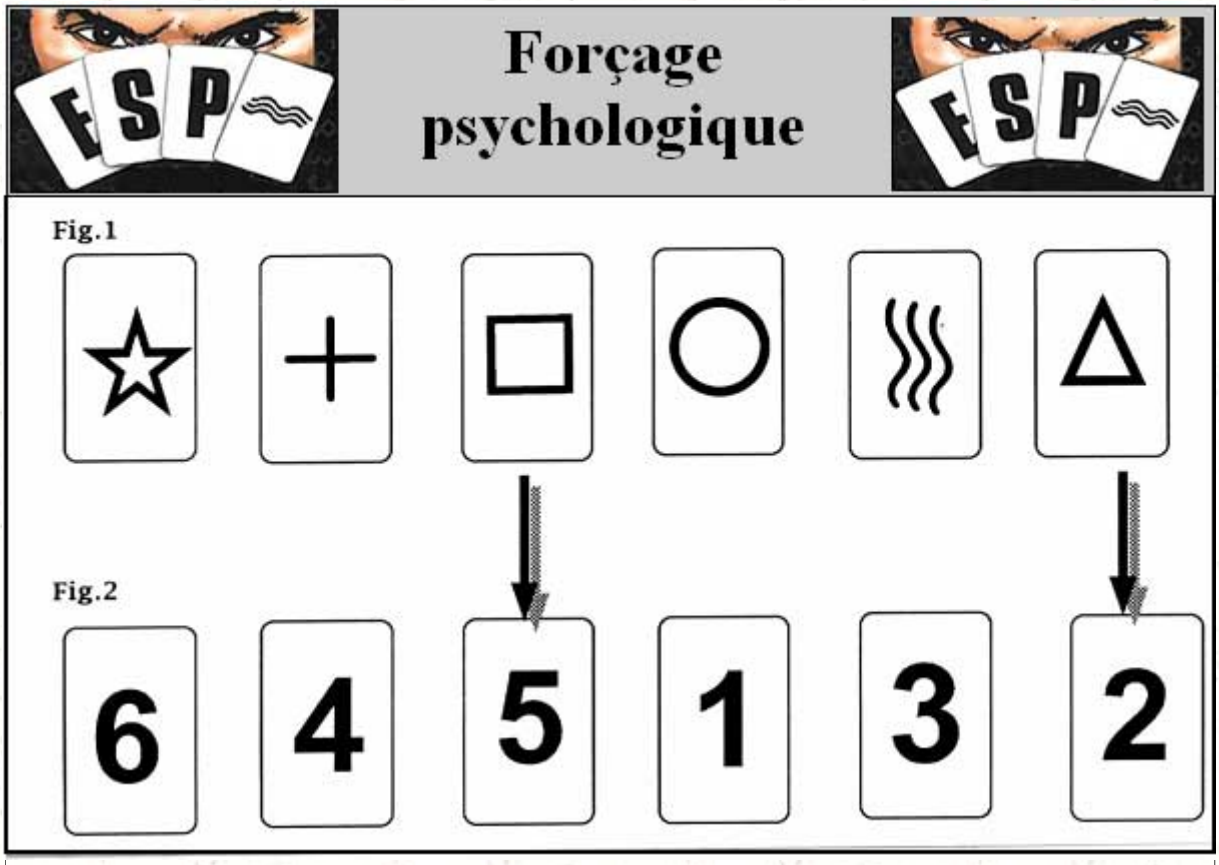
On admet aujourd'hui que les cartes apparurent en France vers 1370. Il y a des différences entre les pays d'Europe : le cœur en France correspond à l'épée en Espagne, le pique à l'or, le carreau aux bâtons. Les Allemands choisissent d'autres symboles : les glands, les grelots, les cœurs, les trèfles.

Sur un jeu de cartes français actuellement :
-le roi de pique est David, second roi d'Israël qui tua le géant Goliath ;
-le roi de trèfle est Alexandre le Grand, roi de Macédoine, conquérant de l'Asie qui porta la Grèce à son apogée ;
-le roi de carreau est César, qui connut toutes les parties du monde connu à son époque ;
-le roi de Cœur est Charlemagne, premier empereur des Français ;
-la dame de pique est Pallas, sans doute une guerrière placée par les anciens au rang des déesses ;
-la dame de carreau est Rachel, femme de Jacob, de laquelle est sortie la race de Jésus-Christ ;
-la dame de cœur est Judith, la juive qui sauva son pays ;
-la dame de trèfle est Argine, une des dames de la cour de Charles VI ;
Les Valets représentaient les sergents d'armes, c'est-à-dire les gardes des Princes.

Il y a 52 cartes, autant que de semaines dans une année.
Il y a 12 figures (rois, dames, valets), autant que de mois.

La division des cartes en trèfle, cœur pique et carreau correspond aux 4 saisons.

Un jeu de cartes serait-il tout à la fois un almanach et un cours d'histoire ?



Voici une technique de forçage psychologique très intéressante qui m'a été expliquée par David Steel à la fondation Don Bosco de Nice le 7 août 1996.

Je ne sais pas □□□ □□ □□□ le vrai créateur car c'est une technique que plusieurs personnes sont sincèrement persuadées d'avoir inventé.

Effet:
Six cartes E.S.P. sont alignées face en l'air sur la table: triangle, cercle, croix, vague, carré et étoile.

Le mentaliste ouvre un portefeuille dans lequel se trouve une carte sur la quelle est inscrite une prédiction, la montre sans la dévoiler, la replace dans le portefeuille qui est refermé.

Il demande ensuite au spectateur un chiffre allant de 1 à 6, cela peut être 1, 2, 3, 4, 5 ou 6.

Le spectateur choisit par exemple le 1. Le mentaliste essaye de le faire changer d'avis, mais le spectateur confirme son choix.

Le mentaliste pousse en avant la première carte, c'est le triangle. Il ouvre alors son portefeuille, sort la carte de prédiction, la retourne, c'est le triangle !

Le spectateur meurt d'une crise cardiaque, on appelle le SAMU, on place le mentaliste sur le bûcher et on le fait brûler pour sorcellerie.

Explication:
Il s'agit là d'un forçage psychologique de tout premier choix...

Il est d'abord nécessaire de trouver 6 cartes blanches double face, d'y tracer les 6 symboles E.S.P. cités plus haut.

Il faut aussi numéroter l'autre face des cartes, et les placer sur la table comme l'indique la figure

Forçage psychologique
...Suite...

1. □□□ faces cachées et numérotées des cartes doivent être disposées comme l'indique la figure
2. □□□□ aurez besoin d'un portefeuille à échange contenant 2 prédictions: le triangle et le carré

Il est indispensable, après numérotation, de placer les cartes E.S.P. sur la table comme indiqué sur les
figures 1 et 2 .

Ceci vous permettra 3 manières de compter les cartes: soit en commençant par la droite, soit en commençant par la gauche, soit de les retourner si la personne choisit le 5 ou le 2... Je vois que vous commencez à comprendre...

Hypothèses

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 1.** Vous avancez **le triangle,** ouvrez mystérieusement votre portefeuille, sortez votre prédiction, et hop c'est l'extase...

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 2:** vous retournez toutes les cartes dos visible, avancez la carte numérotée 2, c'est , bien sûr **le triangle**, puis vous sortez votre prédiction...

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 3:** vous comptez 1,2,3, en commençant par la gauche, et vous arrivez ainsi sur l**e carré** que vous avancez. Vous sortez votre prédiction...

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 4**: Vous comptez 4 cartes en commençant le comptage à droite et vous tombez ainsi sur **le carré.** Vous sortez votre prédiction…

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 5:** Vous retournez toutes les cartes, avancez la carte marquée 5, **c'est le carré.** Vous sortez votre prédiction...

⇒ **Le spectateur choisit le chiffre 6:** vous comptez 6 cartes en commençant par la gauche et vous tombez ainsi sur **le triangle**. Vous sortez votre prédiction...

Michel Weber

Grimoire magique

Livre 2

Grimoire magique

Livre 2

Grimoire magique

Livre 3

Grimoire magique

Livre 4

Bulletin de souscription

☐ Oui, je souhaite m'abonner au magazine **Grimoire magique**.

☐ Je recevrai, pendant un an le magazine trimestriel **Grimoire Magique**.

☐ Sous ces conditions, veuillez trouver ci-joint un chèque d'un montant de 20 Euro correspondant à ma participation aux frais de conditionnement et d'expédition.

Nom……..……...Prénom……...
Profession……..……...
Adresse: ……..……..
Code Postal……Ville ……...Pays……...……
Téléphone……..Portable…….
Email (important) *écrivez en lettres majuscules pour + de lisibilité, nous rectifierons*……..…@.....

Ce qui m'intéresse le plus en magie c'est:

- Le mentalisme - Les cartes - Le close Up - La magie pour enfant - La scène - Le salon - La magie générale - Les manipulations - La magie bizarre - La psychologie - l'origami *Soulignez les 3 options qui vous intéressent le plus*

Je suis magicien:

- Sympathisant - Débutant - Averti - Expert - Professionnel - Amateur - Non magicien *Soulignez l'option (ou les options) qui vous concernent*

☐ Je souhaiterais devenir correspondant du **Grimoire Magique** et fournir au magazine le compte rendu des congrès, les critiques de mes lectures ou du matériel de magie en vente dans le commerce.

Remplissez les rubriques ci-dessus, et renvoyez-nous ce bulletin accompagné d'un chèque d'un montant de 20 Euro, établi à l'ordre de "Exortisma".

Adresse d'expédition:
EXORTISMA "Le Grimoire" 66 C1 Bd Pasteur 06000 Nice (France)

Pour s'abonner sur notre site Internet http://www.grimoiremagique.com . Paiement en ligne par carte bancaire .

Tarif 2007 des parutions publicitaires

Double page quadri:
- 350 Euro

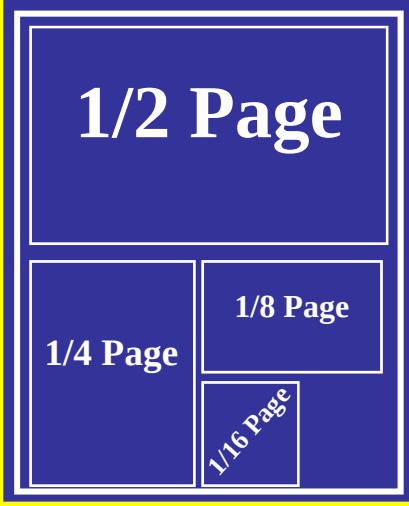
Page entière quadri:
200 Euro

1/2 page quadri:
- 90 Euro

1/4 page quadri:
- 50 Euro

1/8 page quadri:
- 40 Euro

1/16 page quadri:
- 30 Euro



Petites annonces:
100 caractères: 20€
25 caractères supplémentaires: 5€

VOYAGE EN CHINE

Au moment où j'écris cet article, nous sommes le Dimanche 10 Septembre 2006 et je viens de rentrer de la journée magique organisé par francemagie.com à Biot (Alpes Maritimes - France).

J'y vais tous les ans car il est toujours sympathique de se retrouver entre magiciens au soleil de la Côte d'Azur et en plein air, pour assister à des conférences, ou exhibitions magiques diverses.

Or aujourd'hui, nous avons eu le plaisir d'assister à la conférence d'Arthur TIVOLI le bien aimé. Je dis cela car Arthur est un personnage très sympathique qui pratique une magie que j'aime. Il a une bonne technique de base. Pourtant il ne s'embarrasse pas de manips compliquées et , pour la plupart du temps, suspectes pour le public.

Il nous a fait une belle démonstration d'effets simplifiés dont l'un m'a particulièrement frappé car c'est la version « TIVOLI » de la carte au couteau. Je vais donc vous la raconter en détail, baratin et présentation comprise. En voici le récit:

- « *Êtes-vous déjà allés en Chine ? Moi oui ! Mais ce que j'y ai vu m'a sidéré. Il y avait un vœux chinois qui mangeait un bol de riz !* »

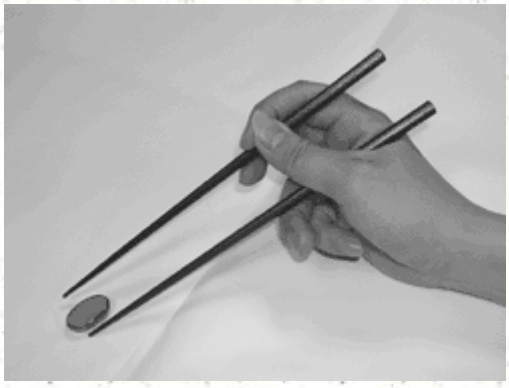
Arthur sort de la poche intérieure de sa veste une paire de baguettes et commence à manger du riz imaginaire qui se trouve dans un bol imaginaire. Après une dizaine de bouchée, Arthur produit à l'aide d'une technique de ventriloque, le bruit d'une mouche qui vole.

Il s'arrête de manger et la suit du regard puis, à l'aide de ces baguettes, attrape la mouche en plein vol, ce qui interrompt le bruit de mouche. Il regarde le public, sourit, puis relâche la mouche ce qui produit à nouveau un bruit d'ailes bzzzzzzzzzzzzzzzzz bzzzzzzzzzzzzz bzzzzzzzzzzzz etc. Il l'attrape à nouveau d'un air satisfait. Le public applaudit. Il la relâche et confie son bol imaginaire à l'un des spectateurs du premier rang.

- « *Tiens! Garde-moi ça et ne mange pas tout !* »

Le public rit. Arthur reprend:

- « *Vous voyez bien que de savoir manier des baguettes chinoises avec dextérité permet de réaliser des exploits incroyables ! Cependant, moi, je n'ai pas ce don et pourtant je vais essayer avec mes humbles moyens d'en attraper une aussi avec des baguettes chinoises. !* »



Arthur prend un jeu de cartes, le mélange et fait choisir une carte à un spectateur.

- « Prenez une carte au hasard, regardez-la pendant que j'ai le dos tourné et montrez-la à tout le monde ! »

Le spectateur fait ce qu'on lui demande et montre à tout le monde une carte à face blanche. Le public rit.

- « *Ne me dites rien, mettez votre carte dans le jeu, que je mélange immédiatement. Hop et hop ! (il retourne la carte du dessus, la montre au public) C'est bien votre carte ?* »

Le public rit encore en voyant une carte à face blanche. C'est alors qu'Arthur avoue qu'effectivement, toutes les cartes sont à faces blanches.

Il en prend une, la remet à un spectateur ainsi qu'un marqueur.

- « Bon, assez rigolé ! Auriez-vous l'obligeance de bien vouloir dessiner une mouche sur cette carte ? Bien , merci. Posez-la dans mon jeu ! »

Arthur fait son plus beau contrôle de cartes pour positionner la mouche en première position sur le jeu dos visible. D'une levée double il montre que la mouche n'est pas sur le dessus. Il retourne tout le paquet et montre qu'elle ne se trouve pas non plus dessous. Il fait un bref éventail de carte en disant que la mouche est bel et bien perdue dans le jeu. Il en profite pour entre bailler les cartes et fait le bruit bzzzzzzzzzzzz.

-«*Enfermons-la avant qu'elle ne s'échappe!* »

Le jeu est mis dans son étui qui est refermé aussitôt. Arthur prie le spectateur qui a dessiné la mouche, de venir près de lui. Il lui fait tendre son bras et lui pose, sur la paume de sa main ouverte, l'étui contenant le jeu blanc contenant la « carte mouche ». Cela permet au public de ne pas perdre des yeux ce jeu.

Arthur présente alors un sachet en papier.

- « *Mesdames et messieurs, permettez-moi de vous présenter mon sac à mouche !* »

Il ouvre le sachet, prend le jeu de carte des main du spectateur, le met dans le sachet de papier qu'il ferme le plus hermétiquement possible et le fait tenir à deux mains par le spectateur.

Il se saisit alors à nouveau d'une de ses baguettes chinoises et la plante dans le sachet qu'il traverse de part en part.. Il demande au spectateur de changer de position, c'est-à-dire de tenir fermement, cette fois-ci, les deux extrémités de la baguettes.

Le spectateur s'exécute. Arthur tire, à ce moment, le sachet en papier qui se déchire et qui laisse le spectateur avec sa baguette. Les spectateurs découvrent alors que la baguette est plantée dans la carte mouche mais dans aucune autre carte!

Ce fut l'ovation. Vous voyez bien que la simplicité paie. L'effet que je viens de vous décrire est un grand classique, c'est la raison pour laquelle je ne vous la décrit pas en détail…

Francesco Ricotta

belfiore@wanadoo.fr

Faut que je vous dise... *The big bic*

Raymond Heine

Suite à une petite visite à nos amis Thierry et Alexandra, je me suis procuré un bic assez spécial : l'écriture s'efface sous l'effet de la chaleur ! (*1)

Il suffit de passer un briquet sous le papier et on voit l'écriture disparaître comme par enchantement ! L'effet est vraiment surprenant : c'est…magique !

Thierry présentait une feuille sur laquelle se trouvaient plusieurs valeurs de cartes à jouer, il faisait *choisir*(*2) une carte, et en passant le briquet en dessous de la feuille, tous les noms de cartes s'effaçaient…à l'exception, bien sûr, de celle choisie…

Christian Chelman, lui, m'a inspiré l'utilisation de mots croisés…

Il ne me restait plus qu'à élaborer quelques routines…

(*1) *« BIC FRICTION »* (chez *A.T. MAGIC* : 45, rue Van Artevelde à 1000 Bruxelles)
www.atmagic.be

(*2) Ben oui, un peu *forcée*, quand même…

Appel aux forces obscures :

…Vous vous souvenez de ce forçage original ? (il permettait de forcer les mots « magie » ou « image »)

A	B	C	D
H	G	F	E
I	J	K	L
P	O	N	M

(Remarquez la disposition des lettres : elles se suivent, mais en changeant de sens à chaque rangée…)

Un papier divisé en 16 cases et comportant les 16 premières lettres est confié au spectateur. Celui-ci le replie plusieurs fois sur lui-même jusqu'au bout… On en coupe les 4 bords afin de séparer chacune des lettres ; 2 tas sont confectionnés, l'un avec toutes les lettres qui sont à l'endroit, le second avec celles qui sont retournées (1 lettre sur 2 est *face en l'air*)… Le spectateur prend l'un des paquets et essaie de composer un mot…(ce n'est qu'avec un des deux paquets qu'il est possible de former un mot, celui dont les lettres sont, dans l'ordre en passant une lettre sur deux : a, c, e, g, i, k, m… ; et les deux mots, qui sont des anagrammes, sont *magie* et *image*)

A l'aide d'une simple question *« il me semble que ce mot commence et se termine par une voyelle ? »*, vous connaîtrez le mot choisi… (ou mieux : *« je pense à une BD… »* → si le spectateur a un air dubitatif, vous continuez : *« …une BD américaine -Mandrake-, vous connaissez ? »*)

En fonction de celui-ci (un portefeuille *Himber* peut s'avérer utile*), vous pourrez lui remettre une feuille comportant un message du genre :

Ami,
adresse ta demande à Belphégor
afin que ta pensée s'éclaircisse !

(les lettres correspondant au mot *magie* ont été soulignées)

Et comme, bien sûr, vous aurez écrit ce message à l'aide du bic spécial et repassé sur les lettres qui vous intéressent à l'aide d'un bic ordinaire…

En outre, quoi de plus naturel, lorsqu'on s'adresse à une entité du monde des esprits que d'utiliser le feu, en l'occurrence la flamme d'un briquet ou d'une bougie, pour entrer en communication ?

*Celui-ci n'est pas vraiment nécessaire : je peux très bien me contenter d'avoir plusieurs feuilles avec le même texte…Je tends simplement au spectateur une des feuilles correspondant à son choix : comme le texte est identique pour les deux possibilités, cela ne pose aucun problème…

Sudoku

Imaginez… Vous montrez une grille de *Sudoku* terminée… et demandez à un spectateur son chiffre préféré (de 1 à 9).

Vous prenez ensuite la grille, lui demandez de penser fortement à son chiffre, passez la flamme d'un briquet sous la grille…et, à la stupéfaction générale, tous les chiffres autres que le sien disparaissent de la grille ! (ou l'inverse : seul le chiffre choisi disparaît…)

Ici aussi, j'utiliserais le portefeuille *Himber* (comme dans ma routine de la *carte transpercée par la fléchette*) : le portefeuille est posé debout et entrouvert sur la table, mais assez éloigné de moi : on y voit une grille de *Sudoku* (celle préparée à l'aide du chiffre 7, le plus souvent évoqué…) que je peux montrer avant de la remettre à sa place…sous le prétexte de demander si tout le monde connaît le jeu…

Si le chiffre 7 est choisi, je laisse au spectateur l'insigne honneur de prendre lui-même la feuille dans le portefeuille ; sinon, je tends le bras pour prendre le portefeuille, le referme un court instant dans le mouvement et l'ouvre au bon endroit (les différentes feuilles étant classées et décalées d'un bon cm dans la seconde partie du portefeuille…)

Quant à moi, je me suis procuré un petit livret avec les jeux de chiffres du Sudoku et j'ai préparé quelques pages à l'avance :

Le dernier chiffre de chaque page me sert de point de repère : si le spectateur choisit le chiffre 4, j'ai le choix entre les pages 4, 14 , 24, et 34.

Tous les chiffres 4 de ces pages sont écrits à l'aide du bic spécial ; les autres chiffres sont écrits à l'aide d'un bic ordinaire…(Il m'a bien fallu utiliser un peu le *typex* à certains endroits –les chiffres 4 qui étaient déjà imprimés, mais cela passe inaperçu…)

la carte révélée :

J'invite un spectateur à prendre une carte dans le jeu, en insistant pour que personne ne puisse en apercevoir la valeur… (Le tout étant de lui forcer le 4 de pique, par exemple)
Je prends une feuille de mon bloc-notes et y écris, à deux endroits différents, le nom de deux cartes : « **4** de cœur 7 **de pique** »
(en gras : ce qui est écrit, à l'avance, à l'aide d'un bic normal, sur la feuille de mon bloc-notes ; j'écris le restant durant la routine, à l'aide du bic spécial…que je confie ensuite à un autre spectateur à qui je demande de faire de même …)

Plusieurs autres spectateurs pourront aussi tenter de deviner la carte choisie en y écrivant la valeur d'une carte…

Utilisation du briquet…etc.
(l'idée que plusieurs spectateurs utilisent le bic me semble intéressante…)

les mots croisés :

Une grille a été complétée au préalable et est confiée à un spectateur…après avoir découpé devant le public les 2 séries de définitions (= « *horizontalement* » et « *verticalement* »)
Je me dirige vers un spectateur et lui demande un chiffre de 1 à 7, afin de choisir une définition dans la série « *horizontalement* »…cela fait, je lui découpe sa définition (sans lui laisser le chiffre qui en indique le placement dans la grille) et la lui confie…
Un deuxième spectateur agit de même pour la série « *verticalement* »…
Je leur demande de lire à haute voix les définitions choisies, passe le briquet sous la grille… et les deux mots *apparaissent* après la disparition de tous les autres…
→ Quelques exemples de définitions possibles pour le mot « *mystère* » :

- mon premier est une jeune fille ; mon second, le lieu où sont posés les pieds de cette personne sensée.
- accompagne souvent une boule de gomme.
- la clé en est la solution.
- rite, culte, savoir… réservé à des initiés.
- dogme religieux révélé, inaccessible à la raison.
- secret.
- chose étonnante, difficile à comprendre.
- celui de la Trinité en est un.

(Plutôt que demander un chiffre pour choisir la définition, rien n'empêche de leur laisser la liste afin d'y pointer celle qu'ils désirent retenir…)

le message crypté :

Là, je n'ai que des idées qui restent encore à développer…

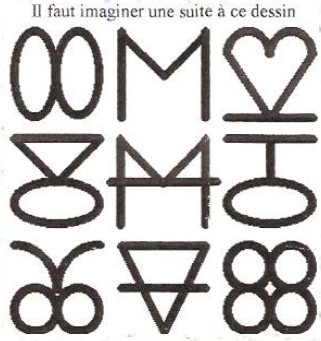
Vous connaissez sans doute ces textes qui semblent normaux à la première lecture mais dont le sens diffère totalement si on en lit une ligne sur deux…

On peut aussi construire un texte, où certaines lettres formeront un mot, une prédiction…lorsque les autres s'effaceront.

Une idée pour le close-up :

Vous placez devant les spectateurs une bandelette sur laquelle se trouvent alignés, dans un ordre logique, une série de symboles. A eux de trouver le symbole suivant…

Il faut imaginer une suite à ce dessin



Vous continuez votre spectacle durant lequel, lors d'une routine, vous utiliserez une bougie allumée (*les Vivants et les Morts**, par exemple, avec utilisation du papier flash…)

A la fin de votre prestation, vous leur demandez s'ils ont trouvé le symbole qui devrait, en toute logique, être le suivant de la série…

Vous leur expliquez la solution : il suffit d'imaginer un axe de symétrie vertical au milieu de chaque symbole, et d'observer la partie qui se trouve à droite de cet axe : on constate que les symboles sont en réalité la succession de chiffres : 0,1, 2, 3, 4, …

Après cette explication, vous passez tranquillement la bandelette sur la bougie restée allumée… et la partie gauche de chaque symbole s'efface à vue…

* ***Les Vivants et les Morts*** : J'utilise un paquet de feuilles de papier à cigarettes, ainsi que du papier flash coupé aux mêmes dimensions… (le papier à cigarettes peut être remplacé par du papier de soie…)

Je distribue une feuille et un crayon à chaque spectateur…

A celui qui reçoit le papier flash, je demande d'y écrire le prénom d'une personne décédée ; aux autres, le prénom d'une personne vivante…de leurs connaissances.

L'un d'eux est chargé de récupérer et de mélanger les feuilles…

Je prends un papier, lis à voix haute le prénom qui s'y trouve, en approche le coin de la flamme de la bougie et souffle ensuite pour en éteindre la flamme…

(ou un spectateur se charge du procédé… mais en insistant alors pour qu'il ne tienne le papier que par un petit coin ou à l'aide d'une pince à épiler : évitons les accidents!)

Et lorsqu'on arrive ainsi à la personne décédée…je fais constater, qu'en plus, le papier s'est consumé sans laisser aucune cendre !

(…et si on remplaçait les crayons par des bics et que celui devant écrire le nom de la personne décédée recevait le bic spécial ? Le prénom du mort qui s'efface…ce serait tout aussi impressionnant, non ?)

…Et pour aller plus loin :

Dans les exemples qui précèdent, l'écriture s'efface sous les yeux des spectateurs, ce qui me semble apporter un petit *plus*… Mais rien n'empêche d'imaginer une autre utilisation de ce bic : il pourrait servir à une prédiction à 2 sorties. Par

exemple : on demande aux spectateurs de citer 3 noms de fleurs…En fonction du choix, on peut jouer sur l'élimination pour n'en garder qu'un… Le message écrit sur la prédiction est le suivant :
« vous **ne** choisirez **pas** la rose **, mais la tulipe !** » (ce qui est en gras souligné est écrit à l'aide du bic spécial) Et en fonction de la fleur choisie, vous passez ou non la prédiction sur la flamme…

Enfin, on pourrait imaginer de coupler l'écriture qui disparaît …à celle qui apparaît !
Souvenez-vous de votre jeunesse : vous avez certainement utilisé l'*encre sympathique*, à base de lait ou de jus de citron…Lorsqu'on chauffait la feuille, l'encre apparaissait !
Grâce à ce bic spécial, des chiffres ou des mots pourront se transformer à vue, un message pourra s'effacer entièrement en cédant la place à un tout autre texte qui apparaîtra, etc.
Un simple gag : le spectateur écrit, à l'aide du bic spécial, un message ressemblant à celui proposé dans *« Appel aux forces obscures »* :

Que Lucifer, le Porteur de Lumière,
Fasse que ma pensée s'éclaire !

…sur une feuille qui semble vierge mais sur laquelle vous aurez écrit une prédiction à l'aide de l'*encre sympathique*…
Ou bien : Dans l'exemple repris plus haut, au sujet de la prédiction sur les fleurs, on peut imaginer un carton sur lequel vous aurez écrit au recto, à l'aide du bic spécial, la première prédiction (*vous choisirez la rose*) …et au verso, à l'aide de l'encre sympathique, la seconde prédiction (*vous choisirez la tulipe*) : selon le cas, vous utiliserez ou non la flamme de la bougie…
Les cartons dont je parle plus haut pourraient avoir été glissés dans une enveloppe que le spectateur ouvrirait lui-même… Vous le voyez, les utilisations de ce bic magique sont multiples : à vous de faire travailler votre imagination !

LE CHAPELET S.N.H.A.P.

Armand PORCELL

Curieux vocable pour un chapelet apériodique sur les familles et les couleurs. Un petit paragraphe d'explications s'impose donc.

Connaissant beaucoup mieux le milieu cartomagique Espagnol que Français, du moins pour les années allant de 1978 à 1985, j'ai toujours été en admiration devant ces cartomanes ibériques qui utilisent des chapelets dits apériodiques ou chapelets mnémoniques. Cela vous permet une relation bijective parfaite entre une carte et son rang dans le jeu.

Le chapelet NIKOLA décrit dans l'encyclopédie des tours de cartes de **HUGARD** en page 408 en est l'exemple type. Ceux qui possèdent cet ouvrage commencent à comprendre le pourquoi de mon admiration. Vous avez plusieurs « tables » à apprendre pour classer une carte à un numéro et vice versa. Et croyez-moi c'est loin d'être facile. Il faut de plus utiliser le chapelet souvent pour ne rien oublier… et travailler encore plus longtemps pour l'apprendre.

Ceux qui me connaissent sont au courant de mon aversion pour l'effort intellectuel intense. Mais je voulais quand même avoir un tel outil dans mes bagages.

Je me suis penché sur des chapelets plus simples, mais périodiques. Et il faut bien avouer que lorsque vous en étalez un faces en l'air, l'alternance parfaite des rouges et des noires est plutôt suspecte.

Et les chapelets du genre « Six Dames Valent … » ne forment que des chaînes. Il n'est pas question d'avoir le rang d'une

carte, et encore moins en connaissant sa place d'en déduire sa valeur.

Je me suis donc dirigé vers les chapelets arithmétiques. Là plus besoin de phrases à retenir. On passe d'une carte à l'autre par simple opération mathématique.

J'ai donc jeté mon dévolu sur le chapelet **Si-Stebbins**, qui est un chapelet de raison trois. Après quelques heures de travail, j'ai trouvé une formule simple me permettant de donner le rang d'une carte ou de citer la carte d'un rang précis. Mais j'avais toujours l'alternance des couleurs.

Puis en 1984 j'ai fait l'acquisition du livre de Henning **NELMS** « Magie et mise en scène ». Et miracle, lui aussi parle du chapelet Si-Stebbins avec une formule pour retrouver le rang d'une carte [P = (13xS) + (F-W)], qui comme vous pouvez en juger est horriblement compliquée. Par contre il donne une idée sublime pour casser la périodicité des couleurs.

Je l'applique immédiatement et c'est le miracle ! Je peux étaler le jeu faces en l'air et personne ne peut soupçonner quoi que ce soit, et malgré cela, je continue à avoir une bijection parfaite entre une carte et son rang.

Pourquoi S.N.H.A.P ? Tout simplement parce que j'utilise les premières lettres de nos noms et prénoms respectifs : **Si-Stebbins** – **Nelms Henning** – **Armand Porcell**. C'est tout simple.

Maintenant prenez donc un jeu de 52 cartes et classez-le comme suit :

RC.3C.6T.9K.DC.2C.5T.8K.VC.AC.4T.7K.10P.RP.3T.6K.9P.DP.2T.5K.8P.VP.AT.4K.7P.10C.RK.3K.6P.9C.DK.2K.5P.8C.VK.AK.4P.7C.10T.RT.3P.6C.9T.DT.2P.5C.8T.VT.AP.4C.7T.10K.

Pour vous convaincre du résultat, étalez le jeu devant vous, faces en l'air. Il n'y a plus de périodicité de couleurs. Comme lorsque vous étalez un jeu devant les spectateurs les index sont à l'envers et que vous ne le laissez pas plus de cinq à six secondes, ce qui est primordial c'est l'absence de périodicité dans les couleurs.

Personne ne remarquera la périodicité numérique. Faites-en l'expérience plusieurs fois avant de vous lancer dans l'étude du chapelet S.N.H.A.P.

ETUDE DU CHAPELET

Vous avez deux « tables » à apprendre, mais rassurez-vous elles ne comportent que quatre valeurs.

Valeur de la première carte (**V**)
P(ique) = **0**
C(oeur) = **3**
T(rèfle) = **6**
K(arreau) = **9**

Place de la famille **(F)**
P(ique) = **1**
C(oeur) = **2**
T(rèfle) = **3**
K(arreau) = **4**

Avouez que comme effort de mémoire c'est réduit. La première table (**V**) représente simplement la valeur de la première carte d'une famille dans le chapelet.

J'ai distribué les valeurs de la manière suivante : As = 1, 2 = 2, 3 = 3,…, Valet = 11, Dame = 12, Roi = 0. Ce qui explique que P = 0, puisque la première carte de la famille des Piques est le Roi ; C = 3, puisque la première carte de la famille des Cœurs est le Trois, etc.

La deuxième « table » est connue de tous les magiciens sous la forme PiCoeur TrèCar. Elle ne sert uniquement qu'à déterminer dans la formule la place d'une famille.

Vous voyez que jusque là vous n'avez en fait rien eu à apprendre. Voyons maintenant ma formule pour trouver le rang d'une carte donnée :

P = {(V-C) x 4} + F

Elle paraît de prime abord plus simple que celle de **Nelms**. Il suffit de bien comprendre ce que représentent les lettres.

P = La **P**lace de la carte ou encore son rang.
V = La **V**aleur de la première carte de la famille (1ère table).
C = La valeur de la **C**arte dont nous cherchons le rang.
F = La place de la **F**amille (2ème table).
Maintenant prenons un exemple concret. Le Deux de Trèfle occupe quelle place ?
Réponse : P = {(6-2) x 4} + 3 = 19.

Avouez que comme calcul mental ce n'est pas très compliqué. Que se passe-t-il si la valeur dans la parenthèse est négative ? Cherchons par exemple la place du Cinq de Pique : P = {(0-5) x 4} + 1= -19.

Ce qui est inconcevable. Il suffit d'ajouter 13 et de multiplier par 4 après. Cela donne P = {(0-5 + 13) x 4} + 3 = 33. Remarquez également au passage que 52-19 = 33. Mais je pense qu'il est plus simple de soustraire un petit nombre de 13 qu'un plus important de 52.

Vous pouvez aussi considérer qu'un résultat négatif vous donne la position de la carte en partant de la face du jeu +1.

Prenons d'autres exemples :
- As de Carreau = {(9-1) x 4} + 4 = 36
- Huit de Pique = {(0-8 + 13) x 4} + 1 = 21
-Dix de Carreau = {(9-10 + 13) x 4} + 4 = 52

Vous voyez que les opérations sont très faciles à faire de tête et que quelle que soit la carte nommée vous pouvez en donner le rang dix à douze secondes après.

Regardons maintenant comment à partir d'un rang retrouver la carte. Il vous faut prendre la place (**P**) et diviser par 4. Cela vous donne un quotient (**Q**) et un reste (**R**). Ce reste va vous donner la famille de la carte (**R = F**). Pour avoir la valeur de la carte (**C**) il vous suffit de soustraire **Q** de **V.** Soit **C** = **V**-**Q**.

Prenons là encore un exemple concret. Quelle carte occupe la 29ème place ?
P/4 = (**Q** = 7) + (**R** = 1). Nous savons donc que c'est un Pique car **F** = **R** = 1. Voyons sa valeur, **C** = (**V** = 0)-(**Q** = 7) = 0-7 + 13 = 6.
Donc la carte qui occupe la vingt neuvième place est le Six de Pique. Le calcul de tête n'est pas plus compliqué que dans le premier cas. Il est peut-être même plus rapide.

Voyons d'autres exemples :
P = 16. **P**/4 = (**Q** = 4) + (**R** = 0).
Comme il faut impérativement avoir un reste (**R**) égal à 1,2,3 ou 4, nous devons prendre **P**/4 **= (Q** = 3) + (**R** = 4).
La famille est donc un Carreau puisque **R** = 4.
Voyons sa valeur : **C** = (**V** = 9)-(**Q** = 3) = 6.
La seizième carte est donc le Six de Carreau.

Tous ces calculs sont valables pour le chapelet Si-Stebbins. Dans le chapelet S.N.H.A.P. comment sommes-nous arrivé à casser la périodicité des couleurs ?

Tout simplement en permutant les figures des familles hautes (Piques et Cœurs) et basses (Trèfles et Carreaux). Ainsi nous avons le Roi de Cœur à la place du Roi de Pique et vice versa. Par rapport à l'idée de Nelms, je n'ai pas permuté les As ce qui simplifie les calculs. Si l'on vous nomme une figure rouge vous vous contentez de soustraire 13 du résultat final et si c'est une noire vous ajoutez 13 et c'est tout !

Prenons deux exemples :
Le Roi de Carreau : **P** = {(9-0) x 4} + 4 = 40. Comme il s'agit d'une carte rouge il vous faut soustraire 13 du résultat. Donc **P** = 40-13 = 27.
Le Valet de Pique : **P** = {(0-11 + 13) x 4} + 1 = 9 + 13 = 22.

Avant de crier à la torture mentale lisez calmement le récapitulatif.

RECAPITULATIF

Table 1 (**V**)
P = 0
C = 3
T = 6
K = 9

Table 2 (**F**)
P = 1
C = 2
T = 3
K = 4

Place d'1 Carte
P = {(V-C) x 4} + F
Si V-C = 0 alors +13

Carte à un Rang
P/4 = Q + R
R = F et C = V-Q
Si R = 0 diminuer
Q de 1 et faire R=4

Dans le cas d'une figure rouge soustraire 13 du résultat.

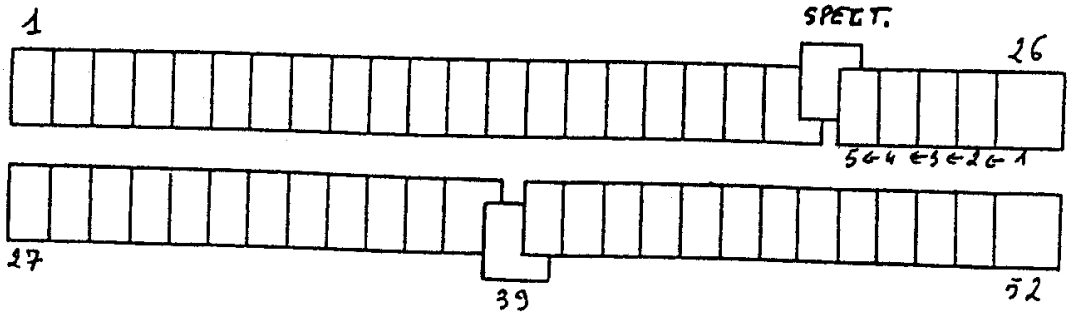
Dans le cas d'une figure noire ajouter 13 au résultat.

Pour la recherche d'une carte à partir d'un rang donné, il suffit d'inverser Pique/Coeur et Trèfle/Carreau.

Comme vous le voyez il n'y a pas d'effort de mémoire à faire. Vous pouvez ne pas vous servir du chapelet S.N.H.A.P. pendant plusieurs mois et vous le remettre en mémoire en quelques minutes. Il est évident qu'il faut savoir compter de tête jusqu'à cinquante deux ! ! !

Maintenant que vous avez le chapelet en main, c'est un jeu d'enfant pour vous que de remonter le tour de Juan **TAMARIZ** paru dans l'article « Leçon de simplicité de J. TAMARIZ » par Armand **PORCELL** en page 39 de L'APOTECARI MAGIC MAGAZINE N°5. Quoi qu'il en soit le tour qui suit va vous permettre de bien vous mettre le chapelet en tête, et d'en mesurer la portée.

DOUBLE COÏNCIDENCE



EFFET : Vous sortez votre jeu de cartes et vous le mélangez. Puis vous l'étalez en deux rangées sur la table, faces en bas. Vous demandez à une spectatrice d'écrire sur une feuille le nom d'une carte. Puis elle pointe son doigt sur le tarot de la carte qui lui semble être celle dont elle vient d'écrire le nom. Elle glisse cette carte, toujours face en bas, hors de l'étalement. Vous vous proposez de faire de même. Vous prenez la feuille de papier et juste en dessous du nom de la carte de la spectatrice vous écrivez le nom d'une carte . Puis vous glissez vous aussi une carte hors de l'étalement, face en bas. Vous prenez alors les deux cartes et les retournez faces en haut, il s'agit bien des deux écrites sur le papier.

PRESENTATION : Votre jeu est classé en chapelet S.N.H.A.P. Vous lui faites subir un faux mélange total et plusieurs fausses coupes.

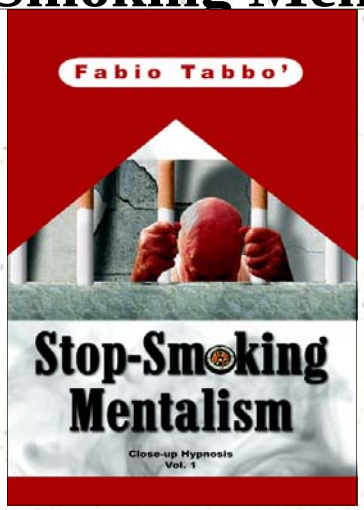
Ou vous utilisez une carte clef qui vous permet de remettre le chapelet dans le bon ordre après de réelles coupes complètes. Puis vous coupez le jeu à vingt six et faites deux rubans sur le tapis, les plus réguliers possibles (Fig. 1). Couper à vingt six est un jeu d'enfant. Il vous suffit de couper en dessous du 10C.

Quand la spectatrice sort sa carte de l'étalement vous comptez son rang pour savoir de quelle carte il s'agit (Fig. 1). Et là, le fait d'avoir coupé le jeu en deux rangées de vingt six cartes vous facilite énormément le travail. Comme vous connaissez le rang de la carte, vous en connaissez automatiquement le nom.

Et c'est ce nom que vous allez écrire sur la feuille, sous la carte de la spectatrice. Lorsque vous prenez le papier des mains de la spectatrice, vous en profitez pour lire le nom de la carte qu'elle y a écrit. Puis tout en écrivant le nom de la votre, vous en cherchez le rang. Une fois ce dernier connu, il vous suffit de rechercher la carte dans l'étalement. Le bon vieux principe du décalage a encore frappé.

Figure 1 *26-5 = 21. La spectatrice a sorti la vingt et unième carte, soit le Huit de Pique. Elle écrit Dix de Trèfle sur la feuille. Vous en prenez connaissance et tout en écrivant Huit de Pique vous calculez la place de sa carte, soit trente neuvième. Vous commencez à compter de vingt sept jusqu'à trente neuf. Le fait de scinder l'étalement en deux vous permet de compter très vite et d'éviter ainsi que les spectateurs ne se rendent compte de quoi que ce soit.*

Stop Smoking Mentalism



Underwords est une nouvelle maison d'éditions basée au Canada, traitant de livres de mentalisme et d'hypnotisme. Leur première publication, « Stop-Smoking Mentalism », contient l'effet suivant :

- *Une spectatrice participe à une démonstration d'hypnose contre le tabagisme. Elle prétend de fumer une cigarette imaginaire, et tout se passe comme si elle était en train d'en fumer une vraie: elle visualise la fumée, sent distinctement l'odeur et le goût du tabac, jusqu'à en avoir envie de tousser… Elle approche ensuite cette cigarette invisible vers sa main, et ressent ainsi une augmentation de température; et quand elle décide finalement de l'éteindre sur sa main, la sensation de brûlure est nette!*

Cet effet remarquable peut être présenté dans toutes les conditions.

Il semble complètement impromptu, sans "trucs" ni intervention apparente de la part du mentaliste. Hé non! aucune trace sur la main de la spectatrice…

Ce tour a été acclamé par les professionnels qui ont eu l'occasion de lire la version préliminaire. Voici les premiers commentaires autorisés, traduits de l'anglais :

- "*J'ai été ébloui par la profondeur et la qualité de ses pensées… Je n'ai jamais vu un effet si bien expliqué, et soutenu par une telle capacité de raisonnement.*" - **Michael Ammar**

-"*D'une intelligence indiscutable, cette œuvre d'art a été concocté avec amour… Une routine merveilleuse, formidablement structurée et décrite avec humour et style. ENCORE !* - **Bruce Bernstein**

-"*J'en suis captivé…J'y retourne souvent, en ouvrant une page au hasard, et tombe sur des concepts fascinants. Fabuleux.*" - **Doc Eason**

-"*Un niveau de pensée supérieur. Superbe.*" - **Lior Manor**

-"*Ce livre n'est pas seulement un acte complet, il offre aussi une perspective unique sur le contrôle du public, et sur la présentation et conduction des effets. J'en suis ébahi.*" – **Marc Salem**

- "*Une approche très méticuleuse et superbement conçue. Absolument rien n'a été laissé au hasard. Bravo!!* " - **Bill Palmer**

-"*Une thèse extrêmement détaillée et informative sur la présentation combinée de la magie et de l'hypnose*." - **David Berglas**

- "*Un concept unique, qui pourra aussi aider ceux qui essayent d'abandonner des habitudes malsaines.*" - **John Riggs**

- "*Ce livre magnifique n'explique pas seulement comment réaliser cette démonstration remarquable d'hypnotisme impromptu, il explique aussi les raisons de chaque mot et de chaque geste… Beaucoup d'idées merveilleuses."* - **Chuck Hickok**

- "*En bref, cet effet peut être présenté sur scène, en close-up, de façon informelle, n'importe quand, n'importe où ; c'est tout simplement un miracle.* » - **Geoffrey Ronning**

- *"J'ai été fasciné par la conception et le style intrigant. Un livre merveilleux. J'attends avec impatience vos prochaines réalisations."* – **Banachek**

- *"De la magie dans un sens motivationnel, mais aussi suivant l'ancien rituel d'utiliser "l'illusion pour créer la réalité" – une de nos devises. La couverture du livre est en elle-même un puissant sortilège…*" - **Kenton Knepper**

- *"Stop-Smoking Mentalism est certainement un livre unique, qui ne manquera pas de vous frapper, au-delà des effets présentés, par la préparation et l'attention de l'auteur dans la recherche et l'étude de l'argument choisi. Un volume qui non seulement intéressera les passionnés de mentalisme, mais qui devrait aussi être lu par tous les autres pour comprendre, apprendre et s'approprier de la méthode d'analyse et de création."* - **Tony Binarelli**

La fiche du livre est la suivante :
Titre: Stop-Smoking Mentalism
Auteur: Dr. Fabio Tabbo'
Langue: Anglais
Nombre de pages: 173
Illustrations: 21 photos
Prix (Euro): 39.95
ISBN: 0-9739456-0-5
ISSN: 1715-8486 (Close-up Hypnosis Vol. 1)

Les autres livres publiés par Underwords, en format électronique, traitent d'hypnose plus traditionnelle tel que « The Science of Hypnotism » de Alexander Cannon, « Practical Mental Influence » de William Atkinson, « Neurypnology» de James Braid et bien d'autres encore.

Contacts: Underwords Publishing
#207 1425 Marine Drive - Vancouver, BC - Canada V7T 1B9
Tel: +1-866-308-3388, Fax: +1-604-677-7476

Email: info@underwords.com,
Site : http://www.underwords.com

Grimoiremagique.com

Secrets & Mystères du XXIème siècle

On n'entend pas de trompettes le jour
où l'on prend les décisions importantes
pour le reste de notre vie.
Le destin se fait connaître en silence.

Agnès De Mille